

学びから逃走する子どもたちの心の理解

著者	日下 紀子
雑誌名	ノートルダム清心女子大学紀要．人間生活学・児童学・食品栄養学編
巻	45
号	1
ページ	1-11
発行年	2021
URL	http://id.nii.ac.jp/1560/00000471/

学びから逃走する子どもたちの心の理解

日下 紀子[※]

On Understanding the Minds of Children Who “Escape from Learning”.

Noriko KUSAKA

In the 21st century, school refusal bullying, class collapse, and juvenile delinquency have been taken up as problematic issues, there are phenomena that only affect some children. The most serious and major crisis of children is “escape from learning” (Sato 2000), which is said to have created nihilism and cynicism for learning in affected students. Furthermore, in modern society, smartphones have become a part of the everyday environment due to the rapid progress of technology. Parents of “digital native” generation, are attempting to raise children to be part of “a society where you do not have to wait” and “a society where you cannot wait” (Washida 2006). Regarding the influence on child-rearing and child development there, “Petit abuse” (Morotomi 2016), game dependence, and smartphone dependence, which are sometimes called “smartphone neglect” (Morotomi 2016), can be cited as serious problems. I tried to consider based on the experience of clinical psychology, how we can survive the nihilism and cynicism of learning in such a modern society, and restore in children’s minds, the ability to live, and to cultivate an “enjoyment of learning”. It is important to note that restoration of the mind requires an experience of learning and playing that includes encounters and dialogue.

Keywords: escape from learning, nihilism and cynicism, playing

I. 問題の所在

1. 学びから逃走する子どもたち

終戦後に急激に進んだ教育の近代化によって、産業社会の急速な発展と平行して就学率は上昇し、それとともに教育の自由が謳われるようになった。そのため、様々な理由から子どもに適した教育の機会を与えようとして、あるいは、自分たちよりも高い社会的地位を期待しての高学歴を目指

して、国立や私立大学附属幼稚園や有名幼稚園の受験競争に参入する保護者の声を実際に聞くことは増加した。

一方、子育てに悩む母親のなかには、公立幼稚園や保育園に子どもを通わせる自分は、子どもに幼稚園受験をさせず、子どもに最善の教育を与える機会を奪い、親として役目をはたしていないのではないかと不安を強

キーワード：学びからの逃走、ニヒリズムとシニシズム、遊ぶこと

※ 本学人間生活学部児童学科

めて心理臨床の場に来談する人も少なからずいた。確かに一人ひとり個性の違う子どもに、それぞれに応じた教育の機会が与えられる自由があることは、それだけ恵まれた環境、恵まれた社会になっているともいえるだろう。しかし、国立と私立を合わせても全体のわずか1.6%しかない小学校受験では、狭き門であるには違はなく、そのため子どもにとっての学校は、ときに一部の勝ち組、負け組を振り分ける装置となり、子どもたちは幼少期から失敗と挫折を体験することにもなる。

21世紀は「学びの時代」「生涯学習の社会」ともいわれるようになり、そのなかで佐藤(2000)は、日本の子どもたちに起きている大きな危機として、学ぶことに対するニヒリズム¹(虚無主義)とシニシズム²(冷笑主義)、そして「学びからの逃走」を指摘した。マスコミでは、「いじめ」「不登校」「学級崩壊」「少年犯罪」が危機として取り上げられ、現在での深刻な問題は「児童虐待」や「子どもの貧困」も加わってきているのだが、それらはいずれも一部の子どもの現象であることに注意する必要があるというのである。さらには、子どもたちのなかには、夜遅くまで受験塾に通い、勉強に追われる子どもが一部いることは事実であるが、日本の子どもの学習時間は世界で最低レベルにまで転落している現実があり、大半の子どもたちは、「学び」を拒絶し「学び」から逃走しているのだという。その結果、深刻な学力低下を引き起こしているのだが、それは子どもの問題だけではなく、一般市民における科学的教養も先進諸国の中では最下位にあるというのが日本の学力の実態であるとも述べている。

これは「ゆとり教育」「生きる力」「心の教育」が謳われ、学校教育に週5日制が導入されることによって、教育内容は3割

削減されることになった影響もあるだろう。それに伴う「勉強」自体は終焉を迎え、「学ぶ」意味や意欲が喪失したのだというのである。

実際にこの時代では、筆者が心理臨床場面で出会う不登校やひきこもりの児童や青年たちは、生きることに無気力になり、自ら来談する意欲も乏しく、親や教師に無理やり連れられて来談する場合がとて多くなった。相談室に来たものの、面接では一切口を開こうとせず、ただ「話すことも何もかも、面倒くさい」と言い放ち、ずっと黙りこむ場面に何度となく遭遇してきた。そのような子どもたちは、しらけたムードを醸し出し、生きる意欲や希望を失っているようであった。心ここにあらずの表情や虚ろな目をして、現実感が乏しく、生きている実感や記憶すら覚えないようで、何を尋ねても「忘れた」「別に」としか応じないことも多かった。このような既に生きづらさを抱えている子どもたちを目の前にして、むしろ大切なのは、家庭や学校、社会のなかで、子どもたちが生き生きと「学ぶ」意欲を回復し、それぞれの発達段階における心理社会的発達課題を達成することである。そして、いかに主体性や人間関係といった生きる力を培っていくことができるのかではないだろうか。

そのためには、「学び」から逃走する子どもたちの心の世界を理解し、どのようにかかわっていくのが一つの問題であろう。

この問題の背景には、子どもたちが生きる時代の教育制度や社会思想などの影響が存在しているため、その視点からの検討や考察は必要であるが、本論文では、心理臨床実践の経験をもとに、学びから逃走する子どもたちの心の理解について、心理臨床学的な視点から実証的な検討を

試みる。

まず、子どもたちが生きる現代社会のありようについて概観したい。

2. 情報化社会に生きるデジタルネイティブ世代

1) 情報化社会の進展

現代の情報化は、1993年にインターネットサービスが開始され、1998年には携帯電話の普及が50%を突破したように急速に進展している。いまや「学びからの逃走」を指摘された世代が親となり、生まれたときにはすでにスマートフォンが生活環境の一部に入り込んでいるデジタルネイティブと呼ばれる世代の子育てに取り組み始めている。

子育て中の親たちは、スマートフォンを用いて簡便に即座に知りたい情報を手に入れることができ、ソーシャルネットワークサービスを通じて世界中の人と連絡や交流を持つことができるようになっていく。それだけでなく、スマートフォンやパソコン、タブレットなどが一家に一台はあるということが前提で、学業に対して子どもたちは、インターネットで情報や資料を検索し宿題やレポートなどの課題に取り組まなければならない状況にもなってきた。そこに2020年になって、新型コロナウイルス感染症が急速に拡大したのであるが、そのために世界中の家庭、職場、学校現場において生活の在り方、働き方、学び方に大きな変化が余儀なくされた。学校に登校できなくなり、遠隔授業を自宅で受ける、在宅勤務のためにテレビ会議やリモート勤務をするなどのために、インターネットを用いた情報技術は、さらに急激に進展している。

このような状況下では、リモート授業、リモート勤務のために、長時間、パソコンやスマホ、タブレットの画面と向き合わねばならず、とりわけオンとオフの切り替え

が難しく、スマートフォンやタブレットなどのデジタル機器をますます手離せなくなっている人は増加しているのではないだろうか。それは、授業や仕事に限らず、電話やメール、Lineといった通信ツールの使用のために、そしてテレビや動画の視聴、音楽を聴く、漫画を読む、ゲームをする、写真を撮る、買い物をする、調べ物をするなどのように、多種多様に使える便利な機器であるに違いないがためであろう。それだけ、スマートフォンがない生活は想像ができない、スマートフォンがないと落ち着かない、ないと困ると感じるほどに、日常生活に組み込まれてしまっているのは、何もデジタルネイティブ世代だけではないのが実状である。

2) デジタルネイティブ世代の子どもたちが抱く将来の夢

学研教育総合研究所による2019年度8月における「小学生の日常生活・学習に関する調査」では、小学生の将来就きたい職業（全体ランキング）では、圧倒的に「パティシエ（ケーキ屋）」の人气が高く、全体ランキングと女子ランキングでは、2010年から1位を獲得し続けている。一方、男子においては「YouTuberなどのネット配信者」が全体ランキング1位になり、1990年代から人気の筆頭であった「プロサッカー選手」は2位となっている。

筆者は、「フリーターになりたい」「YouTuberになりたい」という子どもたちに、その理由を尋ねたとき、「働かなくてよいから。自由に好きなことをしていればよいから」という声を聴いて愕然としたことがある。情報技術と通信環境の目まぐるしい発達により、デジタル機器は日常生活のなかで活用されはじめ、さらにはそれを使いこなすことが求められるようになっていくのは確かである。しかし、このデジ

タル機器の使用をめぐって、子どものなかに、ずっとゲームや楽しい、おもしろいことをしている、あるいはその様子を動画で流す仕事は楽しそうだという視点でしか「YouTuberなどのネット配信者」を捉えられていないところが問題であるだろう。人気のYouTuberのなかには、並々ならぬ計画や準備を積み重ねて、魅力ある動画を配信している人がいる。そのことに気づかない子どもの発言や振る舞いに親は不安を抱きやすい。そして、このデジタル機器の使用を巡って親子は衝突し、それらが親子関係や子どもの発達に与える影響について注意を払う必要があるのである。

3) 待つことができない社会

21世紀の現在、電車の中や病院の待合室などで、多くの大人や子どもが、スマートフォンを手にし、視線はその画面に集中している。子どものたちのなかには、一見一人でおとなしく待っているようにみえるが、それは動画の視聴、ゲームなどによって待ち時間を過ごしているのだといえるだろう。筆者の勤務する相談室でも、待合室の様子はこの20年の間にかなり変わってきた。小児科医院などでも同様であると聞く。これまでは、親子は隣同士に座り、一緒に絵本を読んだり、一緒に会話をしている姿が多かったのであるが、現在では、それぞれが離れたところに座り、また隣同士に座っていたとしても、互いにスマートフォンやデジタル機器を手にして、ほとんど言葉を交わすことはない。

このような待合室の光景の変化は一体何を表しているのだろうか。生活をしているなかで、待たねばならない状況は至るところであるはずである。特に子育ては「待つ」ことの営みに他ならないことはわかるだろう。子どもが身辺自立をするまでも、待つことは必要である。しかしながら、鷲田

(2006)は、現代社会は「待たなくてよい社会」「待つことができない社会」になってしまったと指摘している。実際に、待つことが難しい、育児不安を抱える母親は、すぐにインターネットで検索をし、そこでアドバイスのによって安心する人もいれば、かえって複数のアドバイスを心得て混乱し、余計に不安を募らせてしまう場合もある。そして、「私は一体どうすればよいかわからない」と、ハウツーを求めて相談にやってくる人が年々増えているようにも実感する。

また、諸富(2016)は、スマートフォンのSNSやゲームに気を取られて、授乳のときも片時もスマートフォンを手離せずに行ったり、子どもの泣き声が聞こえていながらもスマートフォンのSNSやゲームに夢中になって泣いている子どもを放置してしまう「スマホ・ネグレクト」という「プチ虐待」が子どもたちの心の問題を引き起こしていると指摘している。

さらに深刻なのは、ゲーム障害の問題だろう。2017年度厚生労働省研究班は、子どものインターネットやゲームへの依存に関して全国調査を行い、2019年5月には世界保健機構(WHO)は、ゲームに依存して生活に問題が生じている状態を治療に必要な「ゲーム障害」として新疾病に認定した。スマートフォンが与える心身への影響についての現状や問題の把握調査は、国内外で始められているが、不登校や引きこもりの背景に、このゲーム障害、スマートフォン依存を疑い、来談する事例は筆者のもとでも非常に多くなっている。親子は、スマートフォンを使うか使わないか、ゲームをするかしないかの二者択一となり、そのことに綱引きして揉めてしまうのであるが、デジタルネイティブ世代においては、子どもにスマートフォンやタブレットを与えなければよいというわけにはいかない実

情がある。実際、子どもから力づくでスマートフォンやゲームを取り上げたところで何も問題は解決せず、むしろ余計に親子関係が拗れてしまうことが非常に多い。

そこで根本的な問いが浮上する。なぜ、スマートフォンやタブレットを手離すことができないのか、何から逃避してスマートフォンやゲームにのめりこんでいるのか。子どもたちが惹かれるインターネットゲームには、子どもたちの抱える PTSD が描き出されているからかもしれない (Nishan 2017)。その中核にある心理に迫らなければ、問題は解決しないのであるが、それを理解することは非常に難しいのが現状である。

本稿では、学びから逃走する子どもたち、スマートフォンやゲームに依存し引きこもる子どもたちの心の世界を理解し、そこに蔓延るニヒリズムとシニシズムに圧倒されるのではなく、なんとか生き残り、どのようにして“生きる力”を培うことはできるのかについて、心理臨床実践をもとに考察をすすめる。

Ⅱ. 心理臨床実践事例にみられる特徴

筆者が経験してきた複数の心理臨床実践事例より、プライバシー保護のために本人を特定できないように、かつ臨床的リアリティを損なわない程度に改変を加え、学びから逃走する子どもたちとその親たちを描き出したい。

<事例>

小学校高学年になると、中学受験を目前にして、これまでは成績優秀で、いわゆる「よいこ」で何の心配もなかった子どもの成績が低下してきた、口数が少なくなったということから、「子どもはうつではないか?」「このまま勉強も手につかなくなり、学校にも行かなくなるのではないか」と心配のあまり来談する親は少なくない。その

なかでもよく話を聴けば、盗みと嘘が絡んでいることにしばしば遭遇する。例えば、「親の財布からお金を盗み、高価なゲーム機、ゲームソフトを買っている。カバンの中に見つけたが、どうすればよいか」「子どもがスマホやタブレットを手離せず自室にひきこもっている。ゲーム依存ではないか」と心配する親の訴えは多い。もちろん親は、子どもとの対話を試みるが、子どもは「ゲーム機は友達に借りた」「お年玉を使った」と応え、遅かれ早かれそれが「嘘」であることは発覚する。

こうした一連の出来事は、両親に大きな衝撃を与えた。これまで「良い子」だった子どもが、なぜ親の財布やタンスの引き出しから万単位でお金を盗み、しかも嘘をつくのか。このことに両親は、子どもを信じられなくなったと訴えた。一方、子どもは、親のお金を盗んだことにはもちろん反省もしているのだが、なぜそんなことをしたのかと問われても答えようがなく、答えることはとても難しかった。しかし、何か理由はあるはずだろう。一体子どもたちは、なぜ勉強から離れ、盗みや嘘といった問題行動に走るのだろうか。

面接を重ねるなかでわかってくることは、「低学年から好きな習い事を辞めてまで塾に通ってきたのに、いまさら親が望んでいる中学受験を辞めることはできない」という想いであった。そして親からなんでもできる良い子の期待を感じるがために、その期待に応えられなくなることを子どもたちが恐れていることである。

そうした子どもたちの思いや葛藤に親がこれまで思いもしなかったこと、気づくことすらできなかったことがわかってくると、子どもたちは、だんだんと勉強への意欲も失ってしまったという本音を率直に語り始めるようになった。親子はきちんと向き合い、話し合う関係を取り戻すプロセス

が進み出していくのだった。

Ⅲ. 考察

1. 学童期と思春期の発達課題

Erikson (1959) によれば、ライフサイクルにおける学童期の心理社会発達課題は、勤勉性と劣等感である。小学校に入学するといろいろな教科の勉強が始まり、教師や友人との関係のなかでみんなと協力して物事を作りあげ、ともに楽しみ、知識や技術を身につけていくことが求められる。子どもたちが経験から様々なことを学び、知識を吸収していくためには、日々の学校生活のなかで好奇心を拡げて他者と交わり、一つの課題に取り組まなければならない。そのとき子どもたちは、同級生ができることは自分も同等に、もしくはそれ以上にうまくできなければならないという期待を抱き、そのプレッシャーに押しつぶされそうになることもあるだろう。運動能力にも学力にも個人差が出てきて当然であるので、子どもたちは、同級生と自分を比較して、思うようにできない自分に劣等感を強めることもあるだろう。それゆえ劣等感に対処するために、子どもは勤勉に努力もするだろうが、時に、無理に強がったり、競争場面を避けたりすることで、劣等感や恥ずかしさを否認しようとするだろう。

Erikson の時代から 60 年を経た現代では、勤勉性なるものも変化してきているだろうが、現代では、受験勉強をどれだけ重ねても劣等感を感じる場面に出会うと、ことさらに「どうせ勉強しても友達にはかなわない」といった無力感や自己卑下を感じてしまうのかもしれない。それは、自己愛が傷つくために心に苦痛を与える。そのため、ゲームにのめりこみ、動画をみることでその痛みを感じないように、考えないように快楽や興奮で紛らせてしまうのかもしれない。そして親のお金を盗むことは、何

かを自分の手で手に入れたような錯覚すら感じさせていたのかもしれない。

さらに思春期にさしかかる小学校高学年になると、子どもは有無をいわせない第二次性徴という身体的な変化にさらされる。性衝動は高まり、自分が変化する不安は相当強まる。それとともに徐々に現実的な思考にも迫られるようになるなかで、親からの期待に律儀に答えようとするが、思うように答えることができない自分に劣等感や罪悪感を持つ子どももいるだろう。思春期に差し掛かり、現実の自分自身の能力の限界も感じるようになるために、プロ野球選手になる、ピアニストになりたいといった幼い頃の将来の夢に対してあきらめや幻滅を抱くこともあるかもしれない。いずれにしても、思春期は「対象喪失」を体験する時期である。幼児期までの子どもの自分から、大人として成長していく自分を受けいれながら、依存と自立の葛藤をもちつつ個人独自の同一性を確立するプロセスを歩まなければならない。

このような現実とむきあうためには、子どもは強い権力に憧れ同一化しようとし、見果てぬ夢を見ては、またうちひしがれるということも繰り返すだろう。そのなかで劣等感や無力感に圧倒されて、何に対しても億劫になり、新しいことにまるで挑戦せずに消極的に自己愛的な世界に引きこもってしまうこともあるのである。ゲーム障害やゲーム依存、スマートフォン依存の背景にも、そのような現実に向き合わないために、空想の世界やゲームの世界に引きこもろうとする心理が働いていると考えられる。

事例を振り返ってみても、これまで優秀で良い子だった自分が、受験という競争社会に参入し、そのなかで他にも優秀な人がたくさんいるという現実と直面したとき、さらには親の期待に応えたいが応えられな

いというプレッシャーに圧倒されてしまったとき、これまで張りつめてきた糸が切れたように、頑張る力を喪失することもあるだろう。子どもの頑張りや不安、葛藤に対して周囲の理解がなければ、ゲームや盗みをするスリルや興奮によって劣等感や無力感を払拭しようとする勢いは止めがたい。そのような場合、いくら問題行動を禁止したりしても無駄である。その中核になる劣等感や無力感に手を指し述べ、劣等感を感じながらも、それに増して主体的に生きる楽しさや希望を再び回復しないことには、日々の課題に地道に取り組む力を培っていくことは困難になるだろう。

このように考えると、学童期での躰きは、成人期での飲酒やギャンブル依存、薬物依存といった問題行動にもつながる危険性があるのではないかと考えられる。大切なのは、問題行動の背後にある子どもの心理について理解し考え、むき合うことである。

ここで学童期や思春期であられる盗みの問題について、子どもの発達においてどのような意味があるのか考えてみたい。

2. 盗みの問題—背景にある欲しいものは何かという心理

子どもの問題行動は、盗みや暴力、嘘、いじめ、攻撃性などとして現れ、それらはたいていの場合「悪」としてみなされる。河合（1997）は、「人間が飢えたとき、目の前に食べられるものがあれば、悪いと知っていても盗むだろう。生存のためにはやむをえない。生きていくためには食物を摂取しなくてはならない。摂取するという意味での「とる」は、盗むという意味でも用いられる。・・・子どもが盗むのは、その子どもの成長にとって、何か「必要不可欠」のものを得ようとしている」という。

事例では、親の財布からお金を盗ることは「悪いこと」だとわかっていながらも、

万単位のお金を盗り、ゲーム機を購入していた。ただ単にゲーム機が欲しかったという物欲だけからかといえば、そうではないはずである。このような場合、子どもは盗みまでして「いったい何が欲しかったのだろうか」と親にも子にも問いかけてみるのだと河合（1997）はいう。このように子どもの問題行動は、子どもから親や教師などに対する何らかのメッセージであると考え、子どもの心を理解しようとすることが重要である。

筆者が経験した事例でも、子どもが感じているプレッシャーを母親が理解し、子どもの苦しさへと目を向けるようになったとき、子どもは、自らの本音を親に打ち明け、自分の進路について考える時間をゆっくりと両親とともに持つことができるようになった。このようにして、親の優しさや愛情を再び感じられるようになったとき、子どもは、自分が何をしたいのかとアイデンティティを見出すプロセスを歩みだし、主体性と自発性を回復していくことができたといえる。

したがって子どもの問題行動は、心の危機のSOSであり、大人へのメッセージとして理解できるのである。そのメッセージを何としてもキャッチすることが、子どもを取り巻く大人には求められることであり、それが子どもにとっての成長や発達のカギを握ると考える。

3. 学ぶことをめぐる発達課題と「ニヒリズム」と「シニシズム」の蔓延化

小学校から高校にかけての時間割通りに授業が進む学校生活は、何か嫌なことがあったとしても、思うようにいかないことがあっても、変わらない生活が保障されているという意味において、子どもたちにとっては転んでも起き上がればよいという体験をする場になることが望ましいと考え

る。そしてコツコツ取り組むことで成果が出るのだという勤勉性を養う場であることについては、これまで見てきた通りである。

例えば、小学校の計算ドリル、漢字ドリルを毎日の宿題として取り組むことも、九九を覚えることも、また部活動を通して地道に練習に取り組み、技能を高めることも、発達課題としての勤勉性を培っているともいえるのである。これは「勉強する」という活動そのものである。このとき、受身的に取り組むのではなく、主体的に能動的に取り組む、学ぶ楽しさを体験することが重要である。

しかしながら、ここに「ニヒリズム」や「シニシズム」が蔓延してくると、どのようなことが起こってくるだろうか。もし消極的に、大人に言われるがままに、漫然と勉強するだけになってしまうと、何の楽しみもなく、なぜ勉強をしているのかもわからなくなってしまうだろう。佐藤（2000）がいうように「何を学んでも無駄さ」「何を学ぼうとどうせ人生は変わらないし、社会は変わりっこない」といったニヒリズム、さらには「ひたむきに学ぶなんて馬鹿馬鹿しい」「学ぶことの意味がわからない」「自分はバカだから学ぶなんて馬鹿馬鹿しい」「どんな内容の知識や文化も自分には関係ない」「世の中がどうだろうと自分の知ったことではない」というシニシズムが現われてくるのである。このようなニヒリズムやシニシズムが子どもの心に根深く蔓延してしまうと、その根を断ち切り、勤勉性を取り戻し、生きる喜びや楽しさを見出すことは容易いことではない。

また、いくら勉強しても成績が上がらないだけでなく、自分が危険を冒して問題行動を起こしたとしても、親がなかなか気付いてくれずに苦痛を抱えた状態で放置されるならば、何をしても無駄だという諦めと絶望が押し寄せてきても不思議はないだろ

う。このように何をしても無駄だという気持ちさが子どもの心に根深く蔓延することは、勤勉性や学ぶ意欲に対する大きな攻撃になることはわかるだろう。それゆえ子どもの盗みも、ゲーム機はまるで母親に見つけられることを待っていたかのように、カバンの中に残されていたのだろう。

ところで、両親が仕事に勤しむ姿を見て育ってきている子どもたちのなかには、その両親の姿に働く喜びや誇りを感じ取っていることも多くあるだろう。しかし、その一方で自分の不安や劣等感、そして努力を全く汲み取られることなく顧みられていないと感じたとしたら、勤勉に仕事に取り組む親に対する怒りや反抗心も強まるのではないか。まじめに地道に取り組む勤勉性に対して「糞くらえ」といった反抗心が募り、勤勉に努力する「他者」をも蔑むことにつながるのではないだろうか。そうした大人への反抗も、思春期には往々にして認められることである。そうすると、なかなか他者の痛みや悩み、苦しみを感じ取ることは難しくなり、さらに孤立し、次第に関心、無意欲、無感情になっていってしまうのである。このようにしていわゆる「しらけ」た状態に陥ってしまい、より高次の内容への成長や前進を阻むことになってしまう。ときに成長や前進、努力といった言葉すら口にすることも恥ずかしいと感じるようになってしまうこともあるだろう。そのような言葉を冷笑し、努力する他者との協働関係からも距離を置き、一人孤立し、ひきこもってしまうことにもなりかねない。

ここに引きこもり問題の背景にある心理も推測されるだろう。内田（2006）が指摘するように、「学ばない子どもたち、働かない若者たち」という現象も生じてきているのである。それは、自分の世界に引きこもり、時に些細なことでムカつき、切れて暴力的な直接行動に走ったり、あるいは「い

じめ」といった問題に対しても知らぬ顔で傍観者の立場をとってしまう、人に指示されて、こんな安い賃金で働くことは馬鹿馬鹿しいといって働かないことなどにあらわれる。そこにもニヒリズムとシニシズムが心を支配しているようである。誰とも心が通うことなく、その望みは失われ、孤独で荒涼とした心の世界が横たわっているようである。空虚で荒涼として不安や寂しさは、ブラックホールに呑み込まれるような恐怖をも引き起こすかもしれない。だからこそ、そうした心の痛みを感じないように無関心さを装い、何も取り入れず、何も感じないといった情緒を麻痺させた状態に入り込むのだと考えられる。

4. 現代社会での学びから逃走する心の世界

このようなニヒリズムとシニシズムに支配されたしらけた心の状態の子どもたちは、例えば国語の授業のなかで物語を読む、体育で競技する、理科で植物や生物の観察をするなどの「勉強」の時間をどのように体験しているのだろうか。授業において、ただ受身的に面倒くさそうにその時間を過ごし、知識をただ詰め込んでいるだけではないだろうか。そうではなく、子どもたちはそれぞれの興味や関心、好奇心を持って、主体的に能動的に取り組み、疑問や感動を味わうことが、学ぶことには必要なのではないだろうか。主体性は、ただ受身的に物事を体験しているだけでは生まれない。ゲームはしたいが、宿題はどうするか？ 食事中にテレビをみないのが我が家のルールであるが、食事時間にどうしても見たい番組ができた、これをどうするか？ 様々な葛藤が沸き起こってくるが、これらの葛藤と対決していくことによってこそ主体性は得られると考えられる。

しかし、現代社会において大人は、子ど

もに充実した時間を与えたいと思うあまり、あれもこれもと熱心になればなるほど、子どもの主体性を奪ってしまうことになっているようである。それは学習塾や習い事などに忙しい現代の子どもの姿にも一部見られるだろう。いろいろと教育を与えながらも、子どもにとっては厚みのない時間体験に成り下がってしまう危険があるのである。このように効率に拘り始めると、主体的な時間を奪ってしまうことになり、子どもたちにとって生きた時間となりえず、毎日の予定が習い事や塾、課題に埋め尽くされ、何をしてもただ「しんどい」だけ、「めんどくさい」としか感じられなくなって、その結果、すでに生きることに疲れ、ニヒリズムやシニシズムが心に押し寄せてくるのだと考えられる。

ところで、かつて将来つきたい職業に「YouTuber」を挙げた子どもたちは、「会社などで働くのではなく、一人で自由に好きなことをして楽しそう」「ゲームをしている姿を動画にとってすればよいでしょう。楽（らく）そう」と、その理由を応えた。しかし、YouTuberは、決して楽な仕事ではない。動画を撮るための企画と準備を綿密に行い、しかも編集作業を経て、多くの人が評価するような動画を作成してアップをする一連の作業の中に、目に見えない並々ならぬ苦労があるのである。そうした目に見えない努力や地道な作業なくしては、一つの課題を達成することはできないはずである。それをもわかったうえで、毎日同じことをコツコツと取り組むなかで素晴らしい動画が生まれることや、動画も決して一人で撮影しているわけではなく、誰かと協力して行っている場合もあること、動画を作成するためにはその基礎知識なるものが必要であることなどを子どもたちが知ることがまず大切であろう。

学びを取り戻すためには、苦勞せず楽す

ることがよいことなのではなく、「勤勉性」は尊いことを伝え続ける大人の役割は重要であると考ええる。しかし、情報化が進み、便利ゆえに待たずにすむ現代社会では、そのことを子どもたちに伝えること自体が難しくなっているだろう。

5. 学びの逃走から生きる力・「遊ぶこと」の回復へ

佐藤（2000）は、「勉強」から「学び」の転換を主張し、その違いは「出会いと対話」の有無であると示した。言い換えるならば、学びは、物や人や事柄と出会い対話する営みにほかならず、他者や思考や感情と出会い対話する営みは仲間づくりとなるのである。そして自分自身と出会い対話する営みは、自分自身を作ることにつながっていく。

視点を変えて子どもたちの発達を捉え直すとするれば、子どもたちは、このような「出会いと対話」を遊ぶことの中に見出して成長していくともいえるだろう。Winnicott（1971）は、豊かに生きることすべてを「遊び playing」論に集約し「遊びこそが普遍的であり、健康に属するものである」と意味づけ「遊びにおいて遊ぶことにおいてのみ個人は大人でも創造的になることができる」と論じた。学びから逃走する子どもたちは、ニヒリズムとシニシズムに圧倒され、生き生きと好奇心をもって遊ぶことから解離している。むしろ心的現実と乖離したままで外的現実からも遊離している「空想すること fantasizing」の世界に閉じこもっているともいえる。それゆえ、孤立した自己愛的な世界にひきこもり、遊べなくなっている子どもたちを「遊ぶこと」へと誘う他者の存在が必要なのである。

ここで、学びから逃避する子どもたちのなかには、偽りの解決を避けて、社会に反発してひきこもり、自分は何者なのかとい

うテーマに挑戦しようとしている子どもがいると捉えることができるならば、そこから生きる意味を見出す糸口が現れるかもしれない。幼い子どもの遊びにもそうした創造性の糸口が見出される。Freudが発見した「糸巻遊び」にも、母親の不在をめぐる子どもの不安を「いない—いた」という遊びを繰り返し体験することで、創造的に不安や心の傷つきを乗り越えようとしているといえるのである。

だからこそ、いかに社会の情報化が進み、AIなどの技術が発展しても、自分で課題を見つけ、自ら学び、自ら考え、主体的に判断し行動し、よりよく問題を解決する能力が求められるのである。そして、他者に無関心なのではなく、思いやりと正義感を持ち、公正さをもって生命や人権を大切にすることを養い、社会に貢献しようという意欲を持ち続けることにつながるのが、これまで述べてきた「勤勉性」であると考えられる。大切なことは、大人自身が、ニヒリズム、シニシズムにむしばまれずに、善の言葉を発し、心のひだにあった言葉で子どもと対話することである。そして子どもたちが照れもなく、善の言葉を口にし、自分づくり、なかまづくり、世界づくりという「学び」への希望を回復できること、それは地道なかかわりによって開花するものであるといえるだろう。

このように主体性の育みを願い「待つ」ことは、他者と出会いと交流を地道に続けることであり、それは心理臨床実践の体験そのものである。心理療法の場では、子どもにはプレイセラピー、大人では自由連想が用いられ、心の治療に取り組んでいるのであるが、そうした地道な「出会いと対話」の試みは、学ぶことから逃避する子どもたちにとって、学びを回復するためには欠かせないものであると考える。

山極（2020）は、スマートフォンを片時

も離さず、動画や音楽を視聴して楽しんでいるかのように見える高校生の中にも、スマートフォンを捨てたいと思う人は結構多くいるということを指摘した。ニヒリズムとシニシズムに圧倒されてしまうのではなく、そこに一縷の希望の光が見えるようである。学びから逃走する子どもたちの心のなかにある主体性や知的好奇心の火種がそこにあり、その火種を消すことなく、子どもたちに出会い、対話を続けなければならない。生きる力とは何か。それは、考えること、思いやり、孤独をかみしめる力、限界を知り痛みに耐える力、待つことができる力、一人でいられ能力、そして愛することと働くことであるともいえるだろう。

おわりに

ゲーム障害やスマホ依存の問題に対しても、その行動だけを問題視しても根本的な解決に至らない。スマホ依存などの嗜癖の背景には、他者との出会いが失われ、かつ何かを地道に成し遂げるという勤勉性が劣等感に圧倒され、挫折感や無力感を抱いたまま一人孤独に放り出されてしまう心の世界があると理解できるだろう。その心の世界は、ニヒリズムとシニシズムが蔓延り、それゆえ学びから逃走する。ニヒリズムとシニシズムが蔓延った世界は、殺伐とし、空虚で希望も感じられない。さらに、生きていくなかでは、劣等感や寂しさ、孤独、不安はぬぐいえず、学ぶことに伴う待つことも苦痛でしかなくなり、それらの苦痛を刹那的な興奮や快樂で紛らすことを求めて学びから逃走してしまう。そこからの心の回復には、出会いと対話が包含されている「学ぶこと」と「遊ぶこと」の体験が必要である。

註1. 何も存せず空しいこと、空虚。特に価値のある本質的なものがないこと

註2. 蔑み、見下した態度であざ笑うこと

参考・引用文献

- Erikson, E.H. (1959) 小此木啓吾訳編 (1973) 自我同一性—アイデンティティとライフサイクル 誠信書房
- Freud, S. (1920) 須藤訓任訳 (2006) 快楽原理の彼岸 フロイト全集 17 岩波書店
- 学研教育総合研究所 (2019) 小学生白書 Web 版 <https://www.gakken.co.jp/kyouikusouken/whitepaper/201908/chapter6/01.html> 2020年9月11日
- 石川結貴 (2016) 子どもとスマホ 花伝社
- 河合隼雄 (1997) 子どもと悪 岩波書店
- 諸富祥彦 (2016) スマホ依存の親が子どもを壊す 宝島社
- Nishan Ghoshal and Paul O. Wilkinson. (2017) The Hunger Games: A Portrayal of PTSD in teenage fiction. The British Journal of Psychiatry, Vol.211(4), p.191
- 佐藤学 (2000) 「学び」から逃走する子どもたち 岩波ブックレット No. 524 岩波書店
- 内田樹 (2007) 下流志向—学ばない子どもたち 働かない若者たち 講談社
- 鷺田清一 (2006) 「待つ」ということ 角川選書
- Winnicott, D.W. (1971) 橋本雅夫訳 (1979) 遊ぶことと現実 岩崎学術出版社
- 山極寿一 (2020) スマホを捨てたい子どもたち—野生に学ぶ「未知の時代」の生き方 ポプラ新書